

Manual de usuario

Francisco M. Berrocal Fernández
David Díaz García
Raquel Lucena Ramos

Índice

<i>1. Introducción</i>	<i>3</i>
<i>2. Tipología</i>	<i>3</i>
<i>3. Estructuración del juego</i>	<i>3</i>
<i>4. Jugador Objetivo</i>	<i>3</i>
<i>5. Dificultad</i>	<i>3</i>
<i>6. Características del juego y requisitos mínimos</i>	<i>3</i>
<i>7. Instalación</i>	<i>4</i>
<i>8. Controles</i>	<i>4</i>
<i>9. Origen de los elementos</i>	<i>5</i>
<i>10. Licencia</i>	<i>5</i>

INTRODUCCIÓN

Bloques++ surge como la idea de tres estudiantes de la Escuela Superior de Ingeniería de Cádiz, para la asignatura diseño de Videojuegos.

TIPOLOGÍA

Éste será un videojuego de puzzles basado en el archiconocido **Tetris** pero con algunas modificaciones tales como la aparición de nuevas piezas entre otras sorpresas.

ESTRUCTURACIÓN DEL JUEGO

El juego versará en 10 niveles de dificultad en los cuáles se irá avanzando cuando pase cierto tiempo en cada nivel , en los cuáles se irá aumentando la dificultad de ellos progresivamente hasta llegar al final.

El tiempo estimado para terminar el juego será aproximadamente de 45 minutos.

JUGADOR OBJETIVO

Respecto al jugador al que va enfocado nuestro videojuego, podemos decir, que este juego no entiende de edades, pudiendo disfrutar del reto que propone cualquier tipo de jugador

DIFICULTAD

La dificultad que plantea el juego al usuario es una dificultad un poco mayor a la que nos plantea el típico **Tetris** gracias a la aparición de nuevas piezas y algunas piezas que son bastante "tozudas" a la hora de colocarlas.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Por último indicamos algunas de las características del juego:

1. El juego permitirá ponerse en pausa en cualquier momento
2. Nuevas piezas
3. Aumento de dificultad y tiempo según pasen los niveles.
4. Se permitirá salvar partidas para que el jugador pueda continuar por donde lo dejó en cualquier momento y así poder pasarse el juego "a su ritmo".

5. Cada partida es un mundo debido a que la elección de piezas, el orden y la posición en la que caen son aleatorias.

Respecto a los requisitos del sistema:

1. Sistema operativo Linux o Windows.
2. Teclado
3. Respecto a requisitos de vídeo no se necesita una gran gráfica ni un procesador muy potente para poder disfrutar de Bloques++
4. Tarjeta de sonido

INSTALACIÓN

Nos colocamos en la carpeta donde queramos instalar el videojuego. Debemos tener instalado Subversion y las siguientes librerías libSDL SDL_GfxPrimitivesSDL_ttf ISDL_image SDL_mixer.

A continuación realizamos la siguiente secuencia de órdenes:

```
svn checkout https://forja.rediris.es/svn/bloques++  
cd codigo  
make
```

Ya tenemos el videojuego instalado. Cada vez que queramos jugar, sólo debemos volver a esta carpeta y ejecutar:
./tetris

CONTROLES

Respecto a los controles que deberá usar el usuario son los siguientes:

1. Flecha izquierda: La pieza se mueve hacia la izquierda
2. Flecha derecha: La pieza se mueve hacia la derecha
3. Flecha abajo: La pieza desciende un poco más rápido
4. Tecla x: La pieza desciende de una vez y se coloca donde corresponde.
5. Tecla z : La pieza rota.
6. Tecla p: El juego se pone en pausa.
7. Tecla escape: El juego se sale del nivel actual y vuelve al menú principal.

ORIGEN DE LOS ELEMENTOS

Para el desarrollo de este videojuego hemos utilizado elementos libres que han sido encontrados por internet.

Así las imágenes de fondo para los niveles han sido obtenidas de stock.xchng

El diseño del menú, de la pantalla de selección de menús y el entorno visual del juego han sido desarrollados por nosotros (piezas, etc).

Las fuentes usadas en el videojuego una de ellas (la usada en el menú) es de creación propia y la usada en la pantalla de desbloqueo de niveles la hemos www.lazyfoo.net/SDL_tutorials/

Agradecer también a AG Serrano, ya que nuestra clase Control está basada en la clase Control_Movimiento del tutorial Libsdl.

Respecto a la canción del menú como a la de los niveles usados en el videojuego estos se han obtenido de jamendo. El sonido de giro de las piezas ha sido desarrollado por nosotros.

A todos los que nos han prestado sus recursos mil gracias.

LICENCIA

Este documento forma parte de Bloques++, publicado bajo licencia GPL.